CATAN

DODATEK ZA 5. IN 6. IGRALCA

OSNOVNA IGRA

UVOD

Ta dodatek vam omogoča, da raziskujete Catan v družbi dveh dodatnih igralcev. Poleg dodatnih figuric vsebuje še druge komponente, obenem pa uvaja nekatera nova pravila igre.

Če poznate starejše različice igre CATAN za 5 in 6 igralcev, boste opazili, da »izredne faze gradnje« ni več. To nadomesti novo pravilo. Če pa bi se vseeno radi seznanili s starimi pravili, lahko to storite na spletni strani catan.de.

Pomembno: Za igro s petimi in šestimi igralci potrebujete vsa šesterokotna pokrajinska polja iz ***osnovne igre CATAN*** in tega dodatka. Vendar - uporabite samo oštevilčene žetone iz tega dodatka!

Opomba: Da lahko material različnih kompletov CATAN po igri enostavno ponovno ločite, so šesterokotna polja in oštevilčeni žetoni iz tega dodatka označeni s tem simbolom: +

IGRALNI MATERIAL

11 šesterokotnih pokrajinskih polj,
po 2 x gozd, pašnik, njiva, gričevje, gorovje in 1x puščava

25 kart s surovinami (po 5 za vsako surovino)

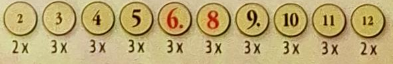
9 kart razvoja

2 cenika gradnje

4 deli okvirja

2 kompleta figuric, v rjavi in zeleni barvi
(v kompletu 5 naselij, 4 mesta, 15 cest)

28 oštevilčenih žetonov



2 škatlici za figurice

(prosimo, sestavite ju pred prvo igro.)

2 figurici „Kamen“
s pripadajočim podnožjem

igroljub

PRIPRAVA

Postavitev igralne plošče za manj izkušene igralce

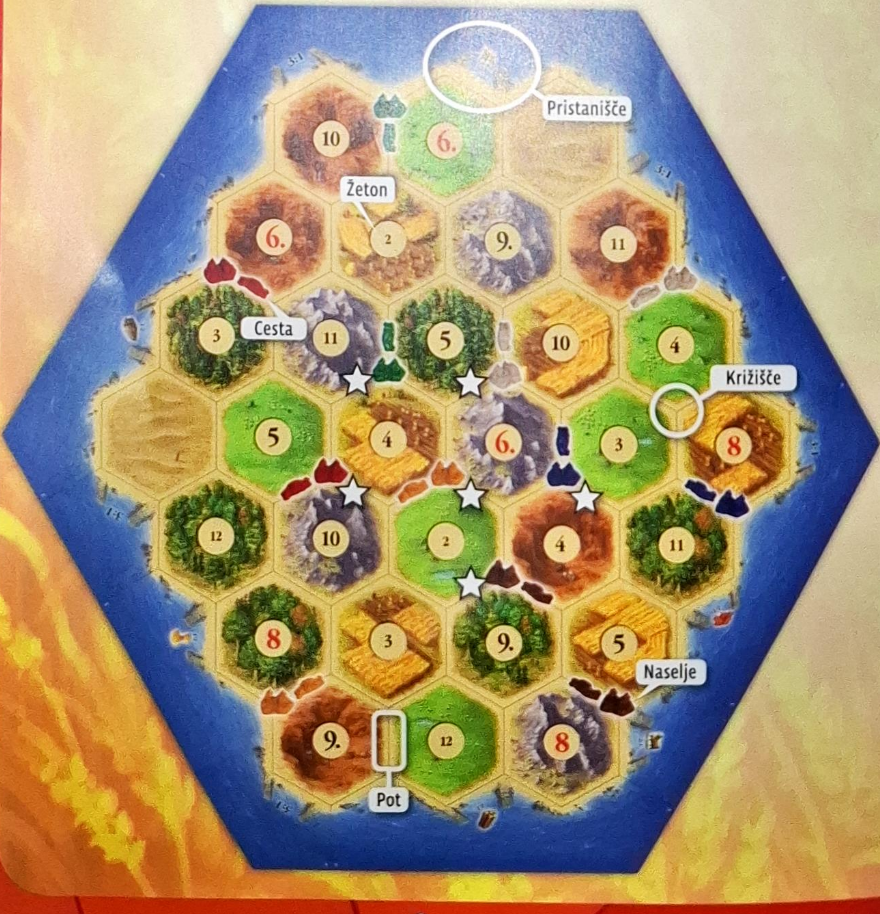
Če še nimate zadosti izkušenj s CATANom, za prve igre priporočamo postavitev igralnega polja, kot je prikazano na spodnji sliki. Najprej sestavite okvir, ki ga tvori deset delov: šest iz osnovne igre in štirje iz tega dodatka.

Razporedite velike dele okvirja iz osnovne igre, tako da lahko vidite natisnjena pristanišča. Mednje vstavite manjše dele okvirja iz dodatka. Bodite pozorni na pravilen položaj pristanišč. Nato okvir napolnite s 30 šesterokotnimi polji iz obeh kompletov in nanje položite oštevilčene žetone, kot je prikazano na sliki. Ropar začne v katerikoli od obeh puščav.

Če igra samo 5 igralcev, ostane ena igralna barva neizkoriščena. Da določite to barvo, eden od igralcev vzame v roko zakrito po eno cesto vsake barve. Nato vsak od igralcev po vrsti potegne eno od cest - vključno z igralcem, ki drži ceste v roki. Naselji neizžrebane barve ostaneta na igralni plošči, vendar nista aktivni, obe cesti te barve pa odstranite. Na ta način je postavitev poštena za vse igralce.

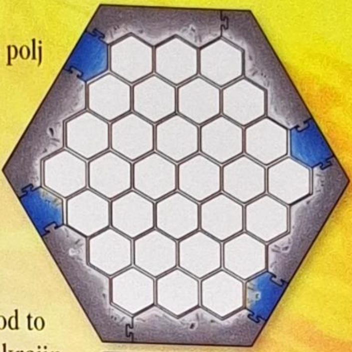
Na začetku igre vzemite po eno surovino za vsako pokrajino, na katero meji naselje vaše barve, ki je označeno z zvezdico (☆).

Po nekaj igrah, ko se počutite dovolj samozavestni pri igranju, lahko igralno ploščo postavite na različne načine. Vse informacije o tem najdete v naslednjem poglavju.



Spremenljiva postavitev igralne plošče

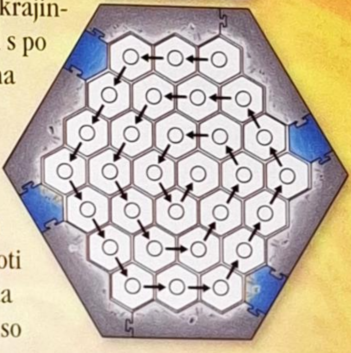
Za spremenljivo postavitev igralne plošče razporedite velike dele okvirja iz osnovne igre v poljubnem vrstnem redu tako, da so natisnjena pristanišča obrnjena navzgor in zapolnite prostore, označene z modro barvo, z manjšimi deli okvirja iz dodatnega kompleta.



Zdaj sestavite otok iz skupno 30 pokrajinskih polj (iz obeh kompletov).

- Vsa pokrajinska polja zaprto (z licem navzdol) zložite v kupček in ga premešajte. Pokrajinska polja polagajte posamično po sledeči shemi (glej sliko) in jih sproti obračajte:

šest pokrajinskih polj je na sredini. Nad in pod to vrsto na sredini postavite vrsti s po petimi pokrajinskimi polji. Nato sledita zgoraj in spodaj vrsti s po štirimi pokrajinskimi polji. Zaključite z dvema vrstama s po tremi pokrajinskimi polji.



- Zdaj položite na igralno ploščo oštevilčene žetone (samo tiste iz dodatnega kompleta!) s črko navzgor. Pričnite v enem kotu (A) in jih v obliki spirale polagajte proti sredini (B, C, itd.). Obe puščavi naj ostaneta brez žetonov. Nato žetone obrnete, tako da so vidne številke.

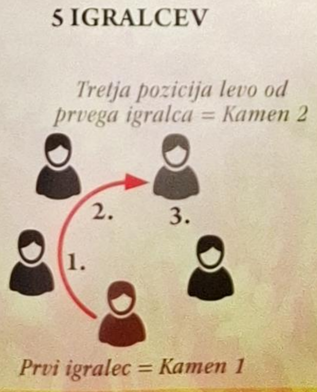
Opomba: Zadnji trije žetoni imajo po dve črki - Za, Zb in Zc.

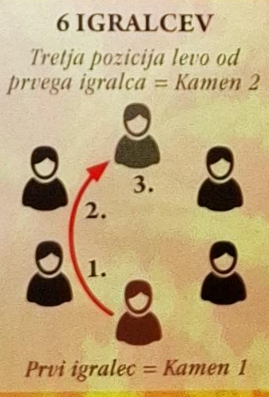
- Ropar začne igro v poljubni puščavi.

PRED ZAČETKOM IGRE

Bistvena sprememba pravil v primerjavi z osnovno igro CATAN je, da sta v potezi vedno vključena 2 igralca. Začetnega igralca določite tako, da po vrsti vsi vržete obe kocki. Kdor vrže največje število, vzame figurico »**Kamen 1**« in jo postavi predse.

Tretji igralec v smeri urnega kazalca, torej levo od začetnega igralca, vzame figurico »**Kamen 2**« in jo prav tako postavi predse. Če igrate igro s spremenljivo postavitvijo igralne plošče, sledi zdaj faza ustanavljanja po pravilih *osnovne igre CATAN*.





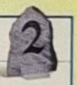
POTEK IGRE

V bistvu ostajajo pravila enaka kot pri osnovni igri. Sprememba pravil je, da sta v potezo vedno vključena 2 igralca (ki imata pred seboj Kamen 1 in Kamen 2):
Najprej izvede svoj del poteze **igralec s Kamnom 1: on meče kocki za donos surovin za vse igralce, nato trguje, gradi (tudi kupuje karte razvoja) in igra z 1 karto razvoja (lahko že pred metom kock).**

Zdaj je na potezi **igralec s Kamnom 2: on lahko menja surovine z banko (nikakor pa ne s soigralci), gradi (tudi kupuje karte razvoja) in igra z 1 karto razvoja (vendar ne pred metom kock igralca s Kamnom 1).**

Potem ko sta oba igralca izvedla vse svoje akcije, da prvi igralec figurico Kamen 1 in kocki svojemu levemu sosedu. Tudi drugi igralec preda Kamen 2 svojemu levemu sosedu. Igralec, ki ima sedaj pred seboj Kamen 1, začne novo potezo.

Kratek pregled akcij

Igralec s Kamnom 1	**Igralec s Kamnom 2** 
• Met kock za donos surovin (obvezno!)	
• Trgovanje s soigralci ali banko	• Trgovanje z banko (ne s soigralci!)
• Gradnja (cest, naselij, mest, kupi razvojne karte)	• Gradnja (cest, naselij, mest, kupi razvojne karte)
• Igra z razvojno karto	• Igra z razvojno karto

KONEC IGRE

Igre je konec, ko eden od igralcev doseže 10 ali več zmagovalnih točk. Da to velja, mora biti igralec tedaj na potezi. V praksi to pomeni, da je to eden od igralcev, ki imata tedaj pred sabo Kamna.

Če oba igralca s Kamnom v isti potezi dosežeta 10 točk, takoj zmaga igralec s Kamnom 1. Igralec s Kamnom 2 sploh ne pride na vrsto za igro.

Informacija glede združljivosti različnih izdaj CATANa

Osnovna igra CATAN, dodatki in razširitve so bili od prve izdaje leta 1995 večkrat predelani. Igro iz te izdaje je možno brez kakršnihkoli omejitev kombinirati z izdajami s plastičnimi figuricami po letu 2010. Edino, kar se lahko razlikuje, je grafika ploščic in kartic. Sicer pa so vse izdaje CATANa s plastičnimi figuricami popolnoma združljive.

Igra in razširitve iz let med 1995 in 2010 z lesenimi figuricami so samo omejeno združljive z današnjimi izdajami. Več o tem lahko zveste na strani **www.igroljub.si** ali pa nam svoje vprašanje v zvezi z združljivostjo različnih izdaj CATANa in razširitev pošljite na **catan@igroljub.si**. Potrudili se bomo, da skupaj najdemo rešitve.

© 1996, 2022 KOSMOS Verlag
Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG
Pfizerstr. 5–7, 70184 Stuttgart

Vse pravice pridržane. © 2022 CATAN GmbH
CATAN, CATAN sonce in znak „CATAN sonce„ so zaščitene blagovne znamke firme CATAN GmbH (catan.com).

Avtor: Klaus Teuber
Ilustracije: Michael Menzel
Grafika: Michaela Kienle
Oblikovanje figuric: Andreas Klober
3D-Grafika: Andreas Resch
Tehnični razvoj igre: Monika Schall
Urednik aktualne izdaje: Arnd Fischer
Uredništvo: Reiner Muller, Sebastian Rapp

Četrta slovenska izdaja
© 2022 Igroljub d.o.o., Radegunda 55, 3330 Mozirje
catan@igroljub.si, www.igroljub.si
Vse pravice pridržane. Narejeno v Nemčiji.